IL FUMETTO DI LARA CROFT

N. 1 • L. 6.500

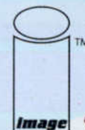
TOMB RAIDER™ MAGAZINE

EIDOS™ INTERACTIVE

CORE™







Fumetti:
IL PRIMO EPISODIO DELLE AVVENTURE DI LARA CROFT!

Videogiochi:
TOMB RAIDER IV THE LAST REVELATION

Esclusivo Apple:
Arriva iMac nell'arena dei giochi 3D!

INTERVISTE - NEWS - RECENSIONI

Andy Park 9 9 Sibal Dan



9 771129 456900 00001

TOMB RAIDER™ MAGAZINE



Siamo qui per parlarvi di fumetti, quelli provenienti dagli Stati Uniti e lanciati nel nuovo millennio, quelli più moderni, colorati con Photoshop e realizzati con tecniche miste all'adrenalina. E siamo qui per parlarvi di videogiochi, quelli più avanzati, nei quali complessi algoritmi sono finalizzati a rendere fluido, armonico e allucinatorio un ammasso di blocchi geometrici. Un'avventuriera che sembra uscita da un sogno erotico di Indiana Jones balza per colpire a morte un ragno gigantesco, un vampiro privo di mascella si aggira per i labirinti di una città di morti a compiere la sua missione di vendetta, un gruppo di guerrieri umani si affanna a costruire una struttura per aumentare la produttività nella guerra contro gli orchi, una bellissima creatura elfica si prepara a un viaggio nell'emisfero della fantasia. Non è il trailer di un film, né un racconto testuale: sono le prime immagini di alcuni fra i videogiochi più popolari del mondo, emersi dal caos dei labirinti di pixel e scenografie per definire la grammatica di un nuovo immaginario interattivo.

In TOMB RAIDER MAGAZINE parleremo di Lara Croft, vi faremo leggere le nuovissime storie a fumetti prodotte dallo studio Top Cow Comics (punta di diamante dell'innovativa Image), ci concentreremo sui nuovi fenomeni del panorama videoludico, esploreremo le proposte rivoluzionarie dell'hardware. Ogni due mesi, con una rivista che vi chiede anche un contributo di impressioni, disegni, commenti, critiche.

Siamo partiti da *Pac-Man*, siamo passati per *Tron* e *Wargames*, siamo arrivati a sfiorare la sensazione di sentirci protagonisti di una visione d'insieme, di passeggiare per una Las Vegas destrutturata e poligonale, dove non si dorme mai, si rischia poco, ma s'investono grandi energie emozionali. Il mondo dell'intrattenimento (film, fumetti, giochi) cambia le regole, adattandosi alla tecnologia. E c'è spazio anche per noi. Non pensiamo certo che TOMB RAIDER MAGAZINE diventi la mecca degli appassionati di fumetti e videogiochi, né vogliamo convincervi che la nostra rivista sia assolutamente migliore delle pubblicazioni dedicate ai games che affollano le edicole italiane. Vi promettiamo solo un fumetto di Lara Croft in esclusiva ogni numero, invitandovi al buffet di un Sushi-bar elettronico, con tanto di news sul mondo dell'avventura virtuale.

Per partecipare alla nostra festa digitale non serve il classico monopetto a tre bottoni, bastano un body, pantaloncini multitasca, desert-boot e due Colt. Gli occhiali da sole speriamo di potervelі regalare noi!

FRANCESCO MEO & GIORGIO LAVAGNA







EIDOS

TOMB RAIDER MAGAZINE
PUBBLICAZIONE BIMESTRALE - ANNO I - NUMERO 1 - GENNAIO 2000
Autorizzazione del Tribunale di Modena n. 1504 del 6 dicembre 1999. Una pubblicazione di Cult Comics, divisione editoriale di Panini S.p.A.
Redazione e direzione: Marvel House, viale Emilio Po 380, 41100 Modena.
http://www.marveleurope.com
Stampa: Polipress S.r.l., Castel San Pietro (BO).
Distribuzione esclusiva per le edicole: DeADIS S. r. l., via Montefeltro 6/A, 20156 Milano.

Amministratore delegato **ALDO H. SALLUSTRO** Direttore responsabile ed editoriale **MARCO M. LUPOI** Coordinamento editoriale **ANTONIO VERDINI, MARCELLO RIBONI** Supervisione **FRANCESCO MEO & GIORGIO LAVAGNA** Direttore mercato Italia **SIMONE AIROLDI** Marketing assistant **MATTEO FORNASIERO** Redazione **MARCO BAZZOCCHI, CINZIA BROCCATELLI, BEATRICE DOTI, FEDERICA PADOVANI, ELISA PANZANI, FEDERICA VACCHETTI** Ufficio grafico **ROBERTO M. RUBBI** (Art director), **ANDREA ACCARDI** (Responsabile di produzione), **GIOVANNI BATTISTINI, STEFANIA BEVINI, ANDREA BISI, MARIO CORTICELLI, MARIO DA RIN ZANCO, MARZIA FREGNI, ALESSANDRA GOZZI, IVANO MARTIN, STEFANO MUNARINI, ALESSANDRO NALLI**.
Si ringrazia per la cortese collaborazione ***Andrea Minoli*** *di Leader,* ***Andrea Giolito*** *di Halifax,* ***Sandra Gnos*** *e* ***Michele Baroffio*** *di Apple Italia e lo staff di* ***Real Time.***
Grazie a ***Giovanni Lambertini, Luca Poli, Marcello Albano*** *e* ***Jacopo Olivieri*** *per i disegni e la complicità.*

TOMB RAIDER™ THE LAST REVELATION

L'attesissima uscita natalizia del quarto capitolo della saga elettronica di Lara Croft non ha solo segnato il grande entusiasmo dei fan dell'avventuriera, ha anche rappresentato un'evoluzione dell'ingegneria del gioco e un ritorno alle origini per quanto riguarda la tradizione.

Descrivere in poche pagine il fenomeno *Tomb Raider* non è semplice. Vuoi perché scrittori alla moda come Douglas Coupland (vitale fra i sussulti della Generazione X e le paranoie dei Microservi) hanno trovato il tempo di dedicare interi volumi e lodi sperticate all'avvenente avventuriera inglese, vuoi perché Lara è divenuta ambasciatrice tecnologica della Corona britannica, fa la modella per importanti sfilate, mostra le sue forme sulle copertine di riviste alla moda come *The Face*, appare nuda in sordidi siti Internet come fosse uno di quei personaggi pubblici che bisogna guardare sempre e comunque dal buco della serratura. *Tomb Raider* non è più solo un videogioco: è un fenomeno di massa con cui si può giocare, una Barbie elettronica che va bene per tutte le età e per entrambi i sessi, un vero e proprio idolo che supera geograficamente le cantanti virtuali tanto alla moda in Giappone. È un simbolo della modernità, l'ultima icona della società che spettacolarizza e produce pop. Starà con noi per molti anni, perché non ha la minima intenzione di passare di moda, oscillando fra gli scenari poligonali dei giochi, le copertine delle riviste di settore, il fumetto che vi presentiamo in questa pubblicazione, le bambole, un film e – probabilmente – i cartoni animati.

La pubblicazione del quarto capitolo del gioco, che ha messo in moto questa poderosa macchina d'intrattenimento, è un evento da registrare con interesse. La Eidos e lo studio Core Design hanno studiato le due versioni precedenti, ne hanno rivelato le debolezze di fondo (in sostanza, hanno cercato di evitare di raccontare sempre la stessa storia) e hanno applicato gli ultimi ritrovati della tecnologia ai videogames. Certo, Lara è sempre Lara e sarebbe inimmaginabile vederla scostata dal modello di avventura alla Indiana Jones: 3D à go-go, labirinti, trappole mortali, corse, arrampicate, scontri a fuoco, enigmi da risolvere continuano a restare la base del gioco. Ma i miglioramenti ci sono. *Tomb Raider: The Last Revelation*, intanto, si svolge in un'area geografica ben delimitata, cioè in Egitto: da Alessandria a Luxor, da Karnak a Giza. A differenza delle avventure precedenti, poi, la minaccia che Lara deve fronteggiare è generata da lei stessa: all'interno di una tomba inesplorata la ragazza libera accidentalmente lo spirito maligno di Set, il dio della morte egiziano. Lo scenario diventa chiaro a tutti. Lara è costretta a ricorrere a tutte le sue risorse e alla vostra abilità per vincere e dovrà vedersela con un vero e proprio esercito di animali esotici e creature infernali tornate dall'Oltretomba. Il tentativo dei designer della Core di tornare alle atmosfere della prima puntata, tuttavia, fa sì che gran parte delle situazioni seguano il corso dell'avventura vera e propria, piuttosto che l'estenuante ricerca della soluzione di enigmi complessi. Rimane forte la presenza degli indovinelli, ma non sarà difficile superarli, basta solo guardarsi attorno: gli elementi necessari si trovano nella medesima locazione!

A rendere intrigante la sezione più dedicata all'intuito, si possono selezionare vari oggetti recuperati nel corso del viaggio (che sarà sia a piedi che a bordo di vari autoveicoli) e combinarli fra loro. Per esempio, ora si può combinare un laser e una pistola in modo da distruggere una corda che tiene bloccata una porta chiusa ermeticamente. Il tutto è reso possibile da una nuova concezione dell'inventario, molto più efficiente e chiaro del precedente, con l'importante innovazione del diario di Lara: per rendere la storia più fluida e cinematografica (ma ci troviamo sul set di *Indiana Jones* o della *Mummia*?) tutti i luoghi visitati da Lara verranno catalogati nel diario in apposite mappe, mentre alcune pagine contengono le chiavi per la soluzione degli enigmi. Tutto è molto intuitivo, per favorire una più fluida giocabilità. Il motore 3D ha subito miglioramenti sensibili, così come l'I.A. che guida gli avversari di Lara: non potrete più raggiungere picchi e sentirvi al sicuro, perché i nemici vi daranno la caccia senza tregua! Ma non temete, anche i movimenti dell'avventuriera offrono più alternative. Ora si possono scavalcare le pareti utilizzando le corde, sfondare porte chiuse a calci e spallate, eccetera. L'evoluzione più significativa, a parte i miglioramenti tecnici della grafica e del motore del gioco, riguarda l'introduzione di due personaggi centrali nella storia passata e presente di Lara Croft. Il primo, Jean Yves, è una nuova potenziale stella dei videogiochi, essendo un possibile amante della protagonista. Jean Yves partecipa attivamente all'avventura e deve essere salvato dalla ragazza, in quanto prigioniero del peggior nemico di Lara, Von Kroy, il suo vecchio mentore che rimase imprigionato nel crollo di un tempio, abbandonato dall'allieva (in realtà impossibilitata a portarlo in salvo). La scena filmata che compare nel livello di allenamento vi permetterà di conoscere con precisione la vicenda, con significativi dettagli sulla giovinezza dell'eroina.

Eidos e Core hanno sviluppato per due anni *The Last Revelation* e, dalle prime reazioni, pare che si tratti del migliore capitolo mai pubblicato. Giocateci e fateci sapere!

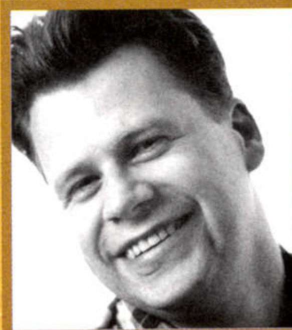
IL FILM DI TOMB RAIDER!

I dirigenti della Paramount Pictures sono generalmente "abbottonati" per quanto riguarda le notizie sulle loro novità, ma le "fughe" sul film di Lara Croft sono state inevitabili. A quanto pare, i produttori di colossal come *Die Hard* e *Predator* hanno fissato una data di uscita, estate del 2001, con riprese che inizieranno nei primi mesi di quest'anno. L'avventura sarà ambientata in varie località geografiche, ma la vicenda dovrebbe iniziare nel castello di Lara a Londra. Il regista, Stephen Herek, lavorerà su un soggetto scritto da Steven de Souza (*Die Hard*), Patrick Masset e John Zineman, mentre la trama (con una spiccata predisposizione all'umorismo) riguarderebbe la ricerca della favolosa biblioteca perduta di Alessandro Magno. A mettere i bastoni fra le ruote alla Predatrice di tombe troveremo il vecchio Larson, il cattivo del gioco originale (lo ricordate, vero?). Il cast non è ancora stato deciso, ma vi sono molte indiscrezioni sul ruolo principale e possiamo azzardare un testa a testa fra Denise Richards (*Starship Troopers*) e Sandra Bullock (*The Net*), dopo le smentite di Elizabeth Hurley (*Austin Powers*) e della playmate Anne Nicole Smith. Non prendeteci per matti, ma alla lista di aspiranti protagoniste aggiungeremmo la sinuosa Megan Gale!









L'ULTIMA TENTAZIONE DI LARA

Adran Smith, direttore operativo della Core, ci rivela i segreti dell'ultimo gioco dedicato a Lara Croft.

Quali elementi della trama di *Tomb Raider: The Last Revelation* puoi raccontare ai nostri lettori? Ci sono segreti che puoi rivelarci?
Lara, durante l'esplorazione di una tomba inviolata, scatena accidentalmente lo spirito maligno di Set, fratello del dio Horus (fu proprio quest'ultimo a rinchiudere Set nella tomba). Lara scopre che l'unico che può imprigionarlo nuovamente è proprio chi lo ha liberato, cioè lei stessa! A Lara tocca il compito di evocare Horus nel momento preciso dell'allineamento della costellazione di Orione, il Millennium. Ovviamente non è facile, anche se Lara può contare su un vecchio amico, Jean Yves, il quale la aiuterà in diverse occasioni, ma verrà a un certo punto rapito da Von Croy...

Se il dio egizio Set è il cattivo della storia, cosa c'entra Von Croy?
Von Croy era il maestro e mentore di Lara (lo scopriamo nel primo livello). Ora è tornato in scena ed è stato proprio lui ad assumerla, all'insaputa della ragazza. Ma presto Lara capirà che Von Croy sta giocando con lei come il gatto con il topo.

Come rispondete alle critiche secondo cui il gioco è "meno che un seguito", poiché, a dispetto delle novità della storia, non sembra proporre una tecnologia radicalmente nuova?
L'evoluzione da *Tomb Raider III* a *The Last Revelation* è più netta delle precedenti. Il motore del gioco non è diverso, ma è stato ricostruito dalle fondamenta, tanto da potersi considerare nuovo al novanta per cento. Elementi basilari importantissimi, come il sistema di *targeting*, è stato reindirizzato, così come l'intelligenza artificiale.

***Tomb Raider* è un gioco che ha avuto uno straordinario successo di vendite sia nelle versioni per PSX che in quelle per PC. Ma quali sono, esattamente, le percentuali?**
Diciamo che attualmente PlayStation batte PC 60 a 40, anche se abbiamo osservato un costante incremento di vendite verso il PC per ogni versione del gioco.

Quali sono le caratteristiche esclusive della versione PC?
Il *bump mapping* aggiunge chiarezza e profondità a livelli mai visti prima. Stiamo cercando di usare tutta la potenza dei PC moderni; il risultato è che alcuni effetti possibili su PC non saranno disponibili nella versione per PSX.

I nemici di Lara sono umani, animali o mostri fantastici?
Col progredire dell'azione, i nemici diventano più pericolosi... e più strani! Statue che prendono vita, "cose" che emergono da antiche tombe. Vi sono moltissimi riferimenti alla mitologia dell'antico Egitto. Ce ne sono comunque di tutti i tipi, per lo più non umani: scheletri, mummie, sfingi. Gli avversari umani sono per lo più seguaci di Von Croy, il mortale nemico di Lara.

***The Last Revelation* concluderà il ciclo di *Tomb Raider*?**
Be', il titolo lo fa pensare, ma chi può dirlo?

Oggi Lara è considerata un'icona e la sua immagine fa da testimonial a pubblicità, eventi, film, eccetera. Pensi che la sua fama oscurerà quella del videogioco?
Credo sia già successo: molta gente riconosce Lara senza sapere nulla dei giochi. Anche se siamo molto fieri di questo, abbiamo intenzione di investire tutte le nostre energie per rendere le avventure elettroniche ancora più belle e coinvolgenti. Ecco perché speriamo sempre di attirare il maggior numero di persone, ecco perché *The Last Revelation* è giocabile anche da chi non conosce le versioni precedenti.

CREDITS

Storia
DAN JURGENS

Disegni
ANDY PARK

Chine
JONATHAN SIBAL

Colori
JONATHAN D. SMITH

Lettering
FABIO CIACCI

Traduzione
PIER PAOLO RONCHETTI

Supervisione
MATT HAWKINS & SONIA IM

Storia tratta da
Tomb Raider: The Series 1
The Medusa Mask
del dicembre 1999

TOMB RAIDER: LA SERIE A FUMETTI

Se è vero che le nuove tecnologie (audio, video, computing e telefonia in generale) tendono all'evoluzione esponenziale, è pur vero che lasciano liberi di pensare al sogno di una piattaforma comune che unisca tutte le potenzialità in un unico oggetto. L'utopia realizzabile di uno strumento parificato al rango di futuribile elettrodomestico che supporti qualsiasi esigenza di carattere comunicativo, ludico o di calcolo complesso. Il rapporto fra fumetti e mondo della videoludica è basato sul sostegno della stessa logica e si è nutrito di una collaborazione lunga anni che, dopo aver abbattuto barriere nell'ombra, sta esplodendo in tutta la sua evidenza. Oggi il mondo dei comics, quello dei videogames e quello cinematografico sembrano entità separate dal supporto tecnico e dalla modalità di fruizione, ma rivelano una matrice produttiva comune, un medesimo apporto di cervelli "trasversali", uno scenario che fa presagire una comunione generale. L'esperienza di un'avventura virtuale e globale che ci farà sembrare il nuovo *Existenz* di David Cronenberg la preistoria del gioco e del piacere.

Se ricercassimo le tracce di questo connubio, dovremmo partire dal Giappone, paese in cui l'attività produttiva raggiunge cifre impensabili (i manga vendono milioni di copie, i film e i games escono a centinaia e centinaia di esemplari), con un rapporto inscindibile dei vari generi. La prassi è consolidata: all'uscita di un manga segue il cartone animato, poi arrivano il videogame e il lungometraggio. Il tutto realizzato – con l'aggiunta di professionalità ad hoc – sostanzialmente dagli stessi gruppi di produzione. Uno scenario simile si sta delineando anche negli Stati Uniti, dove negli ultimi anni gli studi cinematografici hollywoodiani e quelli di produzione di videogames hanno aumentato del 1000% l'interesse per i fumetti e i creatori più innovativi, alla ricerca delle ultime novità in fatto di scenografie, storie, tendenze autoriali e, soprattutto, personaggi. Non dovrebbe essere una sorpresa il fatto che molti dei cartoonist più famosi (come gli amatissimi Joe Madureira, Scott Campbell, Michael Turner o Brandon Peterson) lavorino "a cottimo" alla realizzazione di character design per i giochi, che gli sceneggiatori di culto (come lo scozzese Warren Ellis) creino l'intera struttura narrativa dei games dell'ultima generazione. Non è certo un caso che ogni personaggio dei fumetti conosca la fatidica opzione da parte di studi cinematografici, non è una sorpresa che colossi come Sony e Acclaim lavorino in prima persona sui fumetti.

Il caso della Top Cow Comics è originale, poiché, dopo gli esordi come casa editrice specializzata in fumetti d'avventura decisamente sovversivi e ad alto contenuto tecnologico, è stata parzialmente acquisita dal colosso Eidos. Questa partnership ha subito dato i suoi frutti, prima con due speciali dedicati a Tomb Raider e Witchblade, poi con la serie regolare di Tomb Raider. Una sinergia di rilievo che, pur suscitando scalpore, ha messo a nudo un processo in atto da diversi anni.

TOMB RAIDER è la punta di diamante di questa casa editrice tanto all'avanguardia e rappresenta la prima linea di un'invasione di adattamenti a immagini e vignette dei personaggi più popolari. LEGACY OF KAIN, FEAR EFFECT, TOMB RAIDER sono l'embrione di ciò che vedremo nel 2000. Comics d'azione realizzati dai migliori talenti prodotti dal vivaio americano, colorati con tecnologie d'avanguardia, pensati per essere credibili in uno scenario elettronico, nell'allucinatoria bidimensionalità del cinema e nelle pagine patinate di un fumetto. Cosa aggiungerà la nostra versione di Lara Croft alla storia del personaggio e alle sue immagini? Potremmo parlarne a lungo (e lo faremo) ma, forse, sarà meglio far parlare Dan Jurgens, colui che ci condurrà in un viaggio nel mondo della fantasia: "Una delle prime domande che mi sono state rivolte è: 'Perché TOMB RAIDER? Non è il genere di fumetti che scrivi solitamente'. È proprio questa la ragione che mi ha spinto ad accettare l'incarico che mi è stato proposto, per cercare di trasformare il personaggio in un protagonista ideale di un fumetto d'avventura. Mi piacciono le storie che riguardano la ricerca di oggetti arcani e misteriosi, ambientate in vaste aree geografiche, ma cercherò anche di rendere Lara Croft un personaggio completo e complesso".

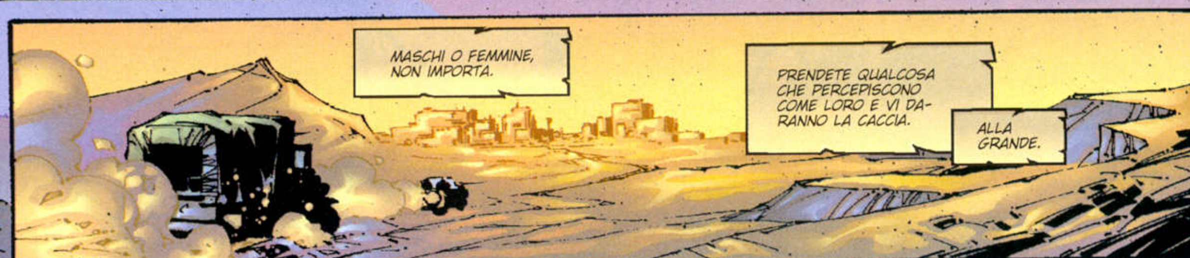
Dan Jurgens

È lo sceneggiatore ufficiale della serie di Lara Croft. Ha iniziato a lavorare nel mondo dei comics agli inizi degli anni Ottanta e può vantare su una carriera ricchissima di generi editoriali, dal fantasy *Warlord* degli esordi, all'avventura supereroistica per moltissime serie della DC Comics. Tuttavia, Jurgens è noto per la sua pluriennale collaborazione con tutte le testate di *Superman*: è stato lui a decidere di mettere in scena la celebre morte dell'Uomo d'Acciaio, sempre lui a scrivere il famoso albo in cui il potente Doomsday ammazzava il più vecchio dei supereroi. Ora Dan è alla Marvel per occuparsi del rilancio di THOR e del nuovo ciclo di CAPITAN AMERICA.

Andy Park

Il disegnatore di TOMB RAIDER è un giovanissimo talento californiano che si è fatto le ossa all'interno dell'esuberante calderone di *newcomer* proposto dall'etichetta Image. Influenzato dai manga giapponesi e dai cartoni animati più moderni usciti dagli studi nipponici, ha lavorato a lungo nell'ombra, collaborando con l'etichetta Extreme di Rob Liefeld e con la Top Cow di Marc Silvestri. Un lavoro oscuro su chine e sfondi, una prova per la miniserie *The Pact*, l'affiliazione al reparto disegnatori della Top Cow e, finalmente, l'esordio nella collana di Lara.





CON UN INTERO ESERCITO, ARMATO FINO AI DENTI.

SE POI DOVESTE MORIRE NEL CORSO DELL'OPERAZIONE... TANTO MEGLIO.

LA COSA SEMPLIFICHERA LORO LA VITA.









MA NON È AFFATTO UNA LOTTA IMPARI...

(**ALLAH** SIA LODATO! SEI... SEI **LEI!**)

...SE LA DONNA IN QUESTIONE È **LARA CROFT.**

IN CARNE E OSSA.

RADIOSA, IMPLACABILE E LETALE.

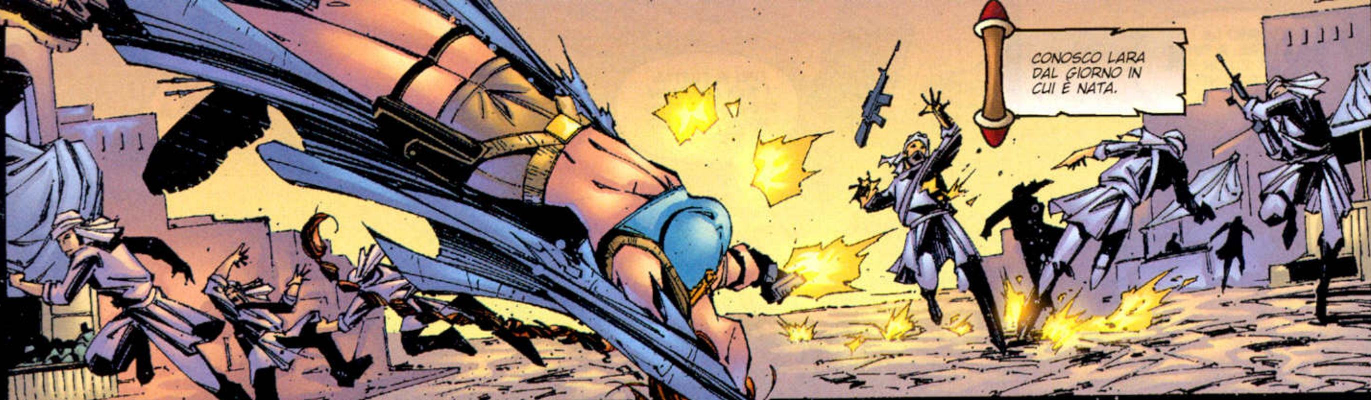
(SAL-VE.)

(HO, UM, SBAGLIATO STRADA AL CAIRO E, BE'... MI SONO RITROVATA QUI.)

(NON È CHE POTRESTE INDICARE LA STRADA GIUSTA A UNA POVERA RAGAZZA CHE SI È PERDUTA?)

LA MASCHERA DELLA MEDUSA

(AGENTE DI ***SATANA!*** CORRUTTRICE DI TUTTO CIÒ CHE È ***SACRO!***)
(CALMA, COWBOY. SE PREMI QUEL GRILLETTO--)
(--MANDERAI IN FRANTUMI QUESTA COLLANA DI 2.200 ANNI FA CHE TI HANNO ORDINATO DI RECUPERARE.)
(TOGLITELA! ***SUBITO!***)
(AL PRIMO APPUNTAMENTO?)
(DAVVERO, BELLO.)
(NON SONO QUEL GENERE DI ***RAGAZZA...***)
BOAM!
BOAMM!
HA PIÙ DENARO DI QUANTO NON POSSA SPENDERE IN CENTO VITE, MA NON È SODDISFATTA.
LARA CROFT VUOLE L'ECCITAZIONE E IL BRIVIDO CHE HA SOLO QUANDO RISCHIA LA VITA.
QUANDO IL PERICOLO LA CIRCONDA.

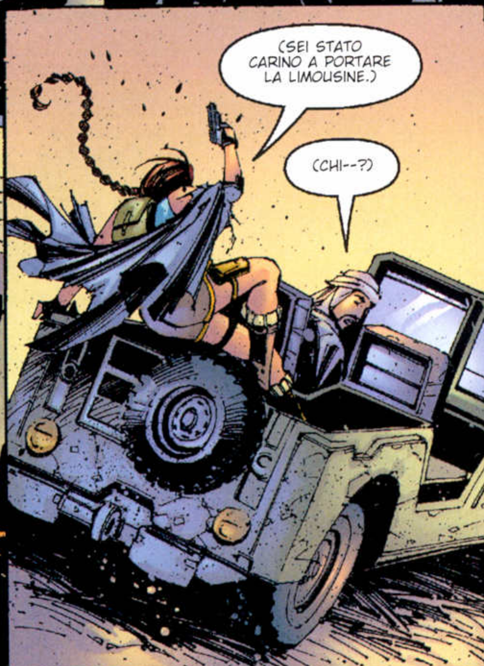


SUO PADRE, ***LORD HANSHINGLY CROFT,*** MI SALVÒ LA VITA MOLTI ANNI FA--

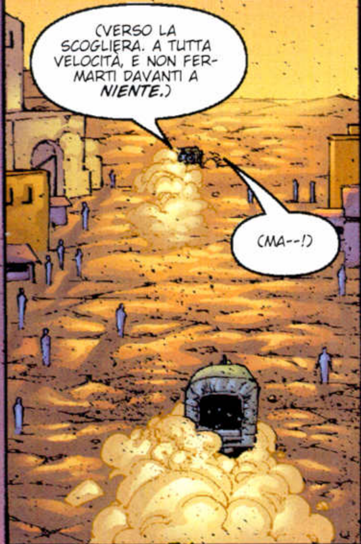
--E DA ALLORA HO FEDELMENTE SERVITO LA SUA FAMIGLIA.

NORMALMENTE HO LA MASSIMA FIDUCIA NELLA SUA CAPACITÀ DI SOPRAVVIVERE.

MA STAVOLTA CONTA SUL MIO AIUTO.

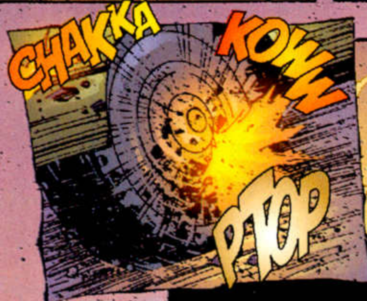
















CON MIO GRANDE DISAPPUNTO, ERO IN RITARDO.


(IDIOTI! PREGATE CHE LA COLLANA NON SIA STATA DANNEGGIATA O VERREMO ***DECAPITATI!***)

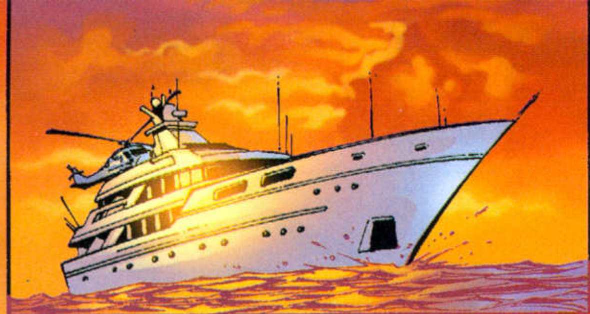

(CREDO, FRATELLI MIEI, CHE SAREMO DECAPITATI PER UN'ALTRA RAGIONE.)


PER FORTUNA, ERO ABBASTANZA VICINO, E LEI È RIUSCITA AD AFFERRARE LA SCALA MENTRE PRECIPITAVA.
COM'È VERO CHE MI CHIAMO HARTFORD COMPTON, MI SAREI UCCISO SE NON CE L'AVESSE FATTA.
(SIA MALEDETTO SATANA! HA UN ***ALLEATO!***)
(E VISTO CHE SIAMO STATI COSÌ VICINI PER TUTTI QUESTI ANNI...)


(***STREGA!***)


FAP

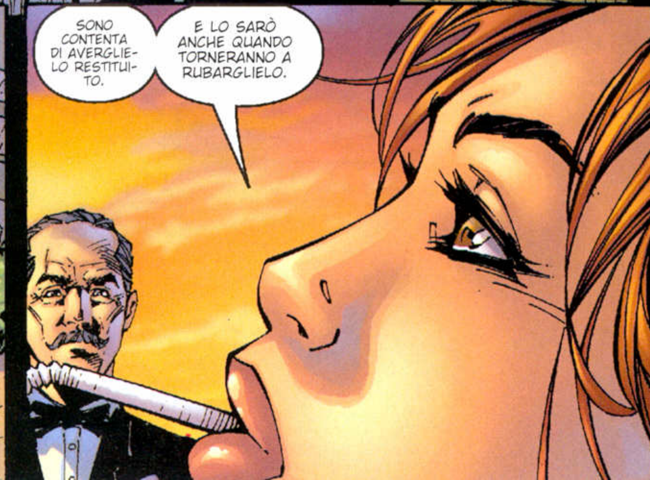

(UNA COSUCCIA PERCHÉ VI RICORDIATE DI ME!)
A CASA, MS. CROFT?
PRIMA ANDIAMO IN ISRAELE, COMPTON. DOPODICHÉ--
--IL MEDITERRANEO.

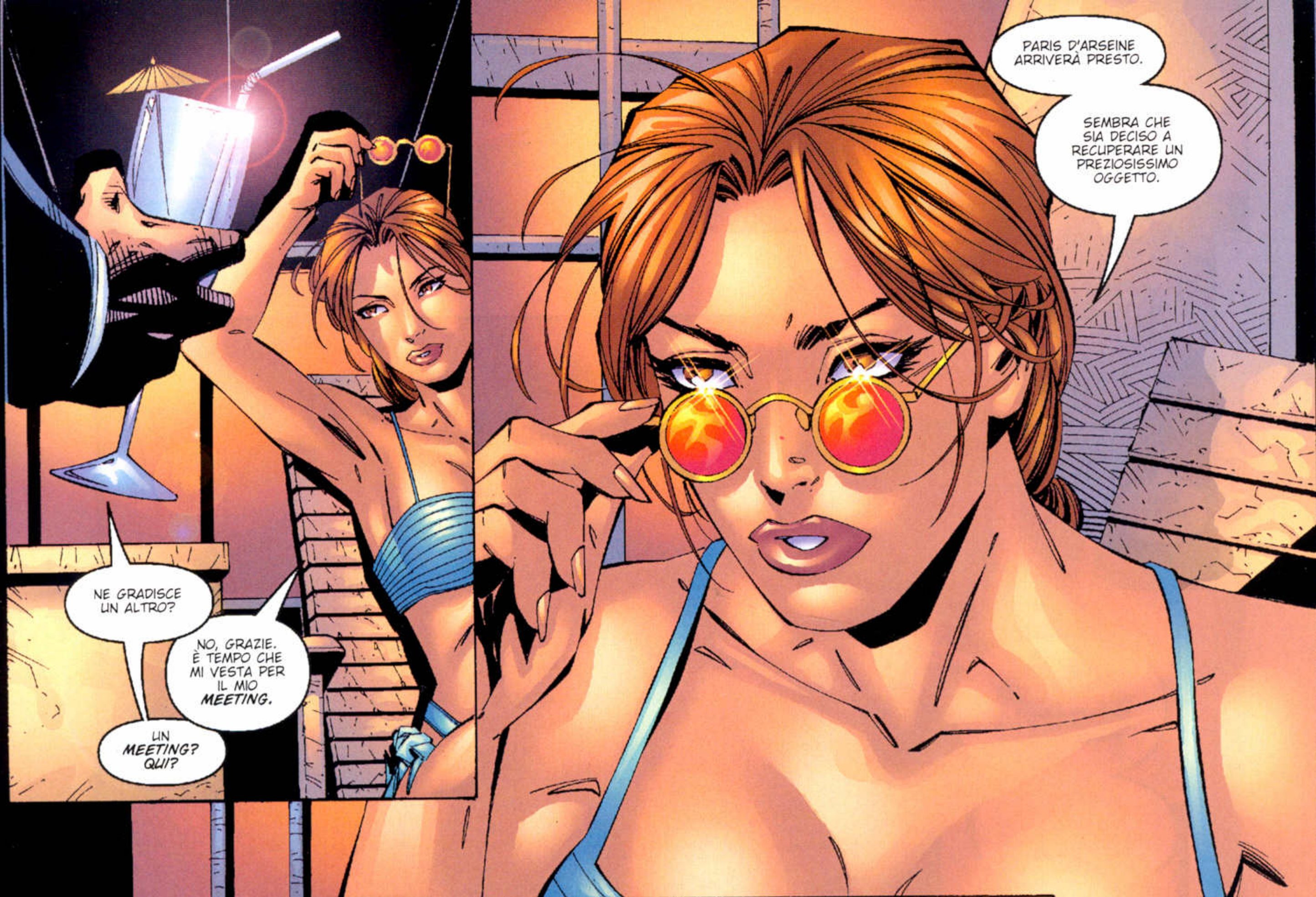


SÌ, MS. CROFT SA BENE CHE IL VOSTRO MUSEO È ENTUSIASTA DI POSSEDERE DI NUOVO LA PERDUTA COLLANA DI SHARAHAM.
AVETE DEPOSITATO LA CIFRA PATTUITA NEL CONTO SVIZZERO CHE ABBIAMO COMUNICATO?
FANTASTICO.
MS. CROFT NON VEDE L'ORA DI TORNARE A LAVORARE CON VOI IN FUTURO.








NE GRADISCE UN ALTRO?
NO, GRAZIE. È TEMPO CHE MI VESTA PER IL MIO *MEETING*.
UN *MEETING*? *QUI*?
PARIS D'ARSEINE ARRIVERÀ PRESTO.
SEMBRA CHE SIA DECISO A RECUPERARE UN PREZIOSISSIMO OGGETTO.
D'ARSEINE?
MS. CROFT! È UN UOMO TREMENDAMENTE SPIETATO E PERICOLOSO! LUI--
COMPTON.
SEI SEMPRE STATO UN PREZIOSISSIMO AMICO DELLA MIA FAMIGLIA, E MI FIDO DEL TUO GIUDIZIO.
MA D'ARSEINE HA UN'OFFERTA E VOGLIO SAPERE DI CHE SI TRATTA.
...CERTO.
NON UN'ALTRA PAROLA.
SONO QUI.





SONO INCANTATO... ANZI, *INEBRIATO* DI GIOIA PER IL FATTO DI CONOSCERE FINALMENTE UN PERSONAGGIO DI COSÌ GRANDE SUCCESSO.

MI LASCI AGGIUNGERE CHE IL SUO SUCCESSO È SUPERATO SOLTANTO DALLA SUA BELLEZZA.

E VOGLIO ANCHE CONGRATULARMI PER LA RECENTE IMPRESA IN IRAN.

LE NOTIZIE CORRONO.

LE MIE RISORSE SONO QUASI *INFINITE,* CARA SIGNORA.

QUALUNQUE COSA SUCCEDA, IN QUALUNQUE LUOGO, IO LA VENGO A SAPERE.

SE LE SUE RISORSE FOSSERO INFINITE COME LEI DICE...

...NON AVREBBE BISOGNO DI *ME.*


HA LA STESSA ***IMPUDENTE*** NATURA CHE POSSEDEVA SUO PADRE QUANDO ERA GIOVANE.


MI ASCOLTI BENE! ***NESSUNO*** PUÒ PARLARE A MS. CROFT CON QUESTO TONO!

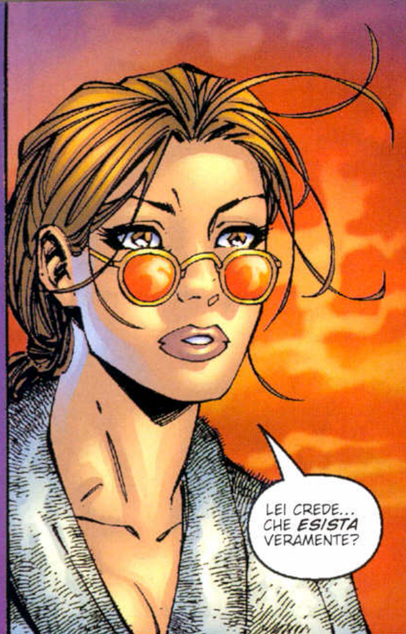

COMPTON?
OH, MI ASPETTAVO CHE UN UOMO DELLA SUA INCOMPETENZA FOSSE MORTO DA ***TEMPO*** ORMAI!

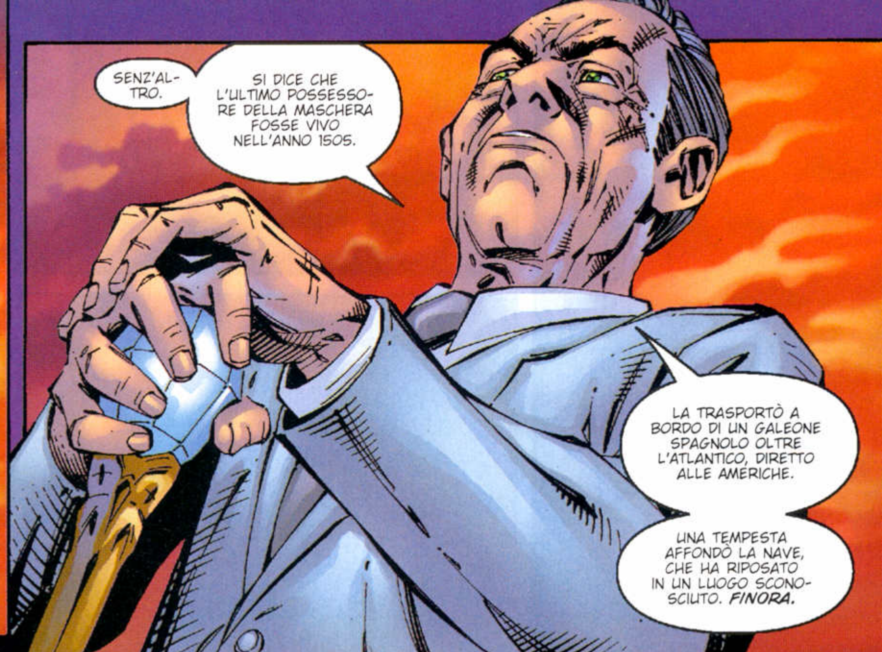
UN'ALTRA PAROLA DI INSULTO E PRENDERÒ IL SUO BASTONE--
--PER FICCARGLIELO DOVE NEMMENO IL ***MIGLIOR*** CACCIATORE DI TESORI--


--O IL MIGLIOR PROCTOLOGO SAPRANNO ***TROVARLO!***

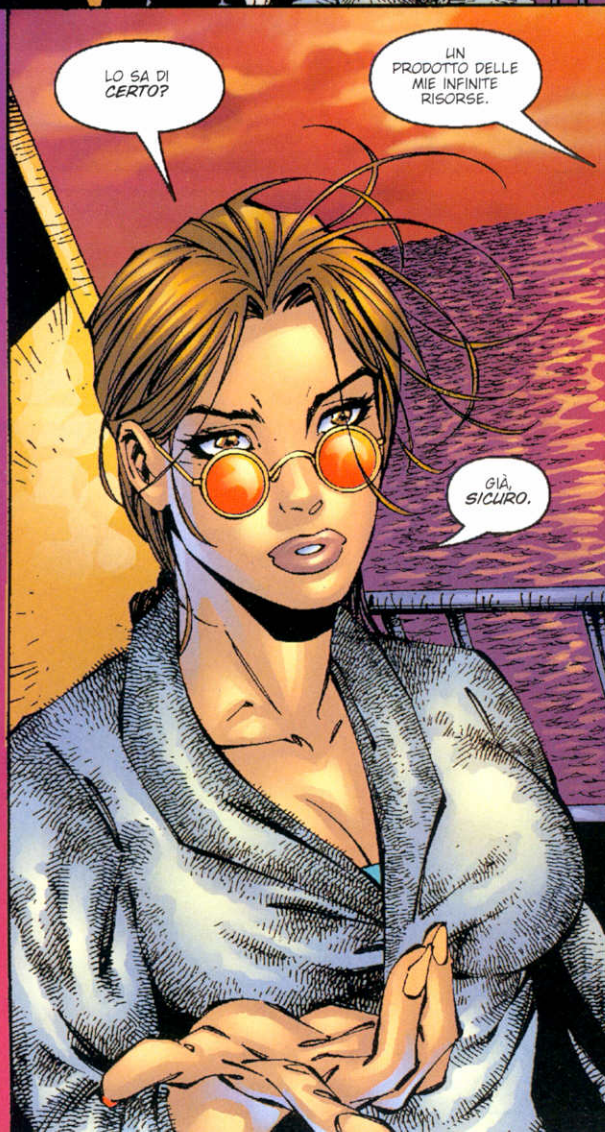

VENIAMO AGLI ***AFFARI,*** ALLORA.

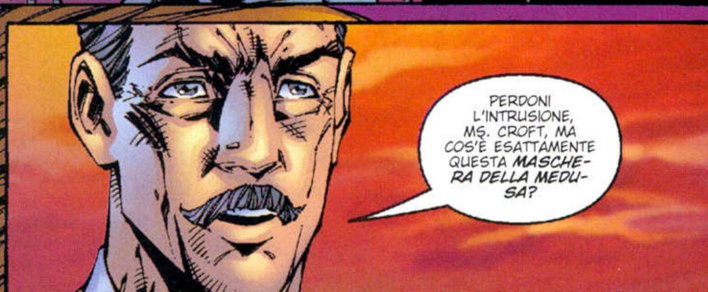

VOGLIO CHE TROVI PER ME UN ARTICOLO A CUI TENGO MOLTO, MS. CROFT.
LA ***MASCHERA DELLA MEDUSA.*** NE AVRÀ SENTITO PARLARE.

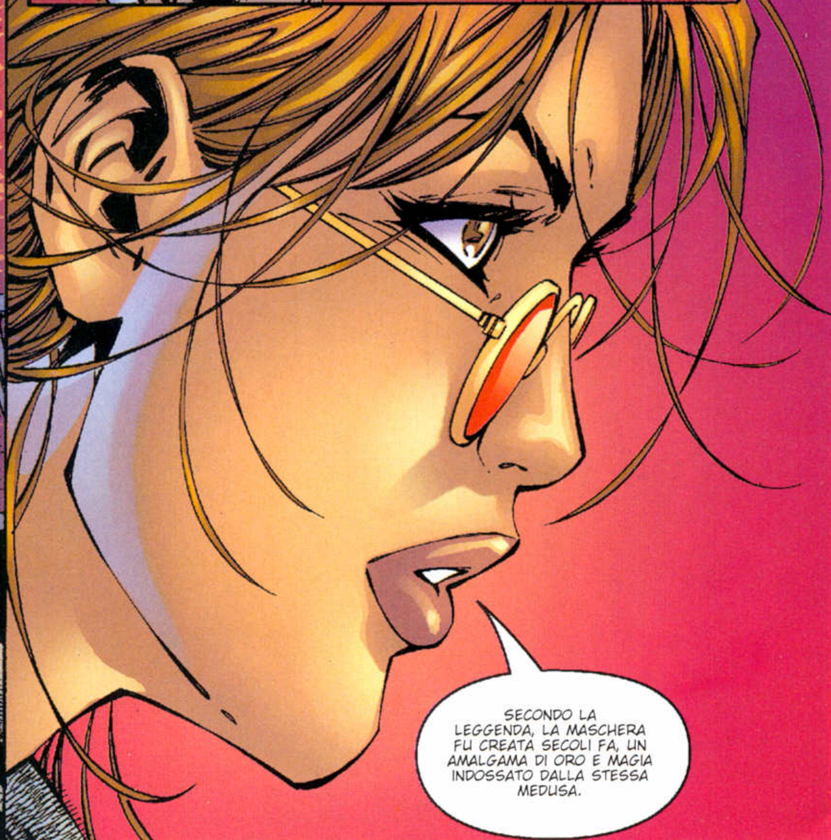

LEI CREDE... CHE *ESISTA* VERAMENTE?


SENZ'ALTRO.
SI DICE CHE L'ULTIMO POSSESSORE DELLA MASCHERA FOSSE VIVO NELL'ANNO 1505.
LA TRASPORTÒ A BORDO DI UN GALEONE SPAGNOLO OLTRE L'ATLANTICO, DIRETTO ALLE AMERICHE.
UNA TEMPESTA AFFONDÒ LA NAVE, CHE HA RIPOSATO IN UN LUOGO SCONOSCIUTO. *FINORA.*


È STATA *TROVATA?* DA *CHI?*
È UN MISTERO. SO SOLTANTO CHE IL RELITTO È STATO LOCALIZZATO E LA MASCHERA SOTTRATTA ALLA SUA TOMBA MARINA.


LO SA DI *CERTO?*
UN PRODOTTO DELLE MIE INFINITE RISORSE.
GIÀ, *SICURO.*


PERDONI L'INTRUSIONE, MS. CROFT, MA COS'È ESATTAMENTE QUESTA *MASCHERA DELLA MEDUSA?*


SECONDO LA LEGGENDA, LA MASCHERA FU CREATA SECOLI FA, UN AMALGAMA DI ORO E MAGIA INDOSSATO DALLA STESSA MEDUSA.

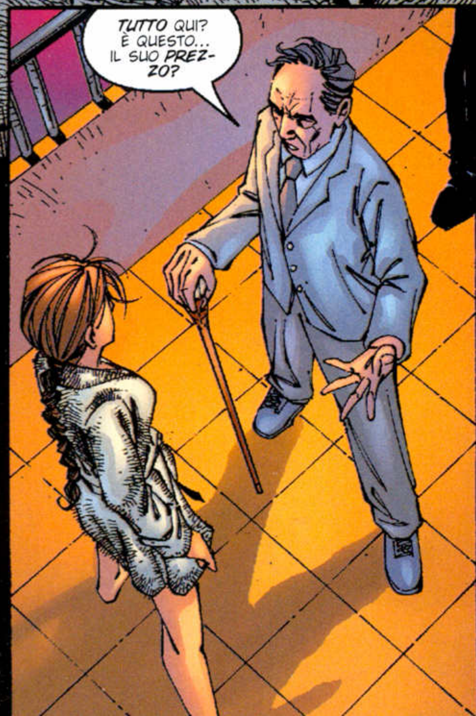






IL MIO PREZZO È ***QUESTO.*** VOGLIO SOLTANTO...

EH?







ORA CHE QUEL DETESTABILE OMETTO SE N'È ANDATO, POSSO CHIEDERLE DA DOVE COMINCERÀ?

CI TRASMETTERÀ IL LUOGO DOVE È STATO RITROVATO IL RELITTO ENTRO UN'ORA.

SVEGLIAMI DOMATTINA. NEL FRATTEMPO--

--VORREI RIPOSARE.

RIPOSARE?

IN QUESTO MOMENTO, LARA CROFT È FORSE LA RAGAZZA PIÙ ***IRREQUIETA*** SULLA TERRA.

ANCHE SE NON SONO UNO PSICANALISTA, LE ***PERDITE*** DELLA SUA VITA--

--SUO PADRE, SUA MADRE E IL SUO FIDANZATO, MORTO IN UN INCIDENTE AEREO--

--LA INDUCONO A SPINGERSI SEMPRE PIÙ LONTANO, ALLA RICERCA DI CIÒ CHE NON PUÒ TROVARE--

--COMPRESA LA PACE INTERIORE.

SIAMO ARRIVATI.

BENE.

PUÒ IMMAGINARE CHE NON APPROVO IL FATTO CHE S'IMMERGA DA SOLA, MS. CROFT.

TUTTA SOLA... SENZA UN ALTRO ESSERE UMANO NEL RAGGIO DI MIGLIA...

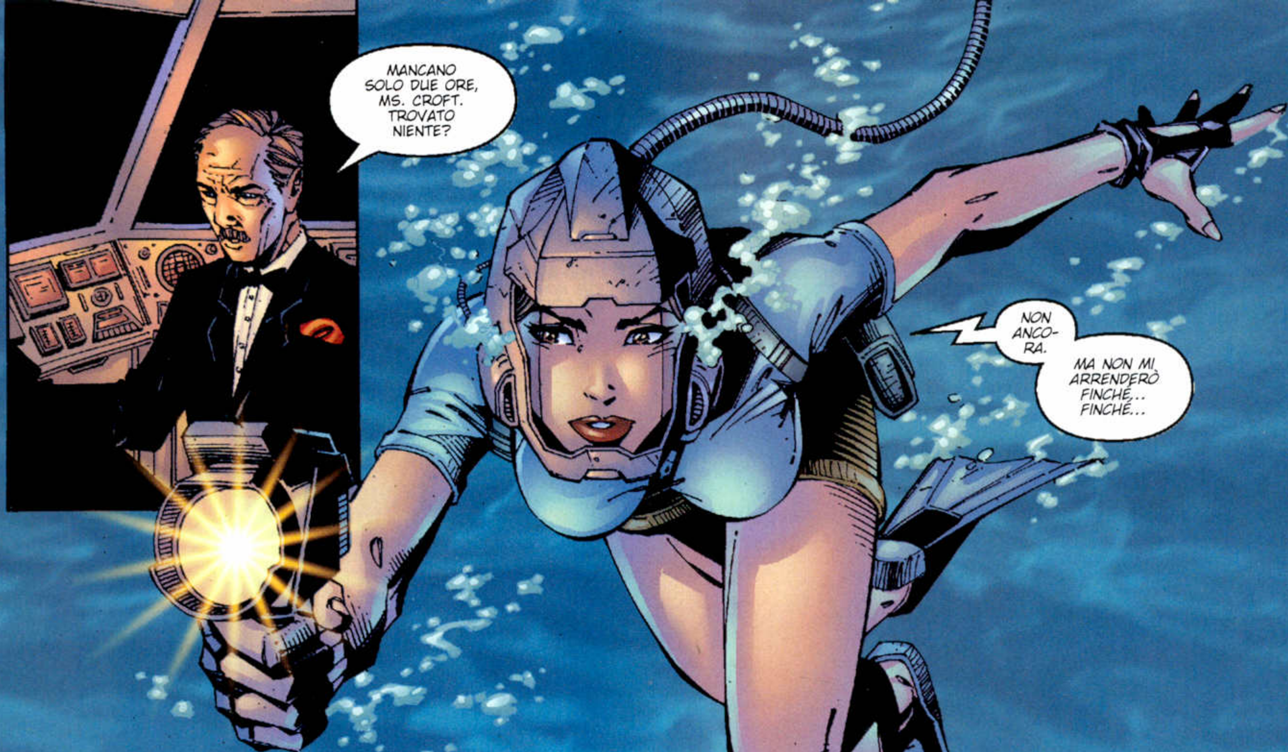
MI SERVI A BORDO, COMPTON. E POI...

COSA POTREBBE SUCCEDERMI DI ***MALE?***

È BELLISSIMO QUI SOTTO, COMPTON.

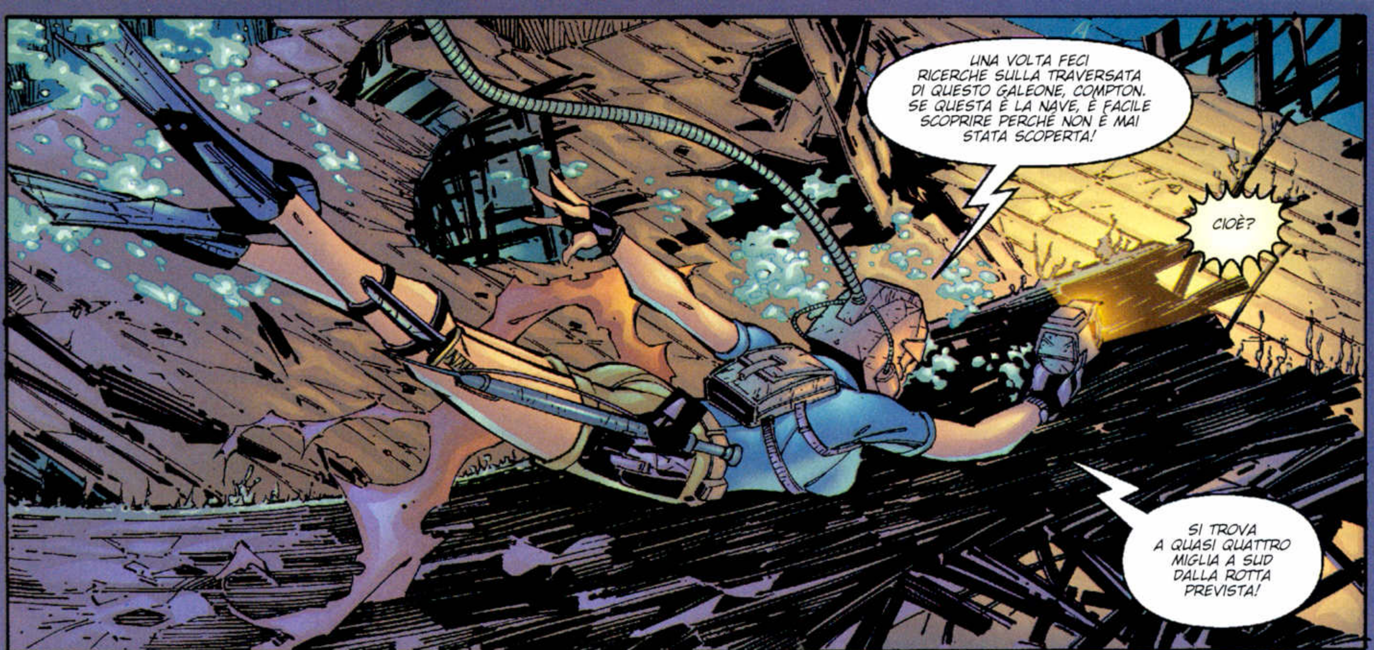
È IL POSTO PIÙ TRANQUILLO CHE ABBIA MAI VISTO.

*QUELLA PACE CHE MAI **RAGGIUNGE.***


MANCANO SOLO DUE ORE, MS. CROFT. TROVATO NIENTE?
NON ANCO-RA.
MA NON MI ARRENDERÒ FINCHÉ.. FINCHÉ...


CHE C'È, MS. CROFT? COS'HA SCOPERTO?

CENTRO.







"--TU FAI IN MODO CHE NON SUCCEDA NULLA ALLA MIA RISERVA D'ARIA".

TUTTA QUESTA SITUAZIONE MI RENDE PARTICOLARMENTE NERVOSO, MS. CROFT.

SIAMO IN DUE, ALLORA. MI SBRI-GHERÒ.



CHE--?
MS. CROFT! CHE COSA HA TROVATO?
PROVE, COMPTON! PROVE CHE LUI È STATO QUI!

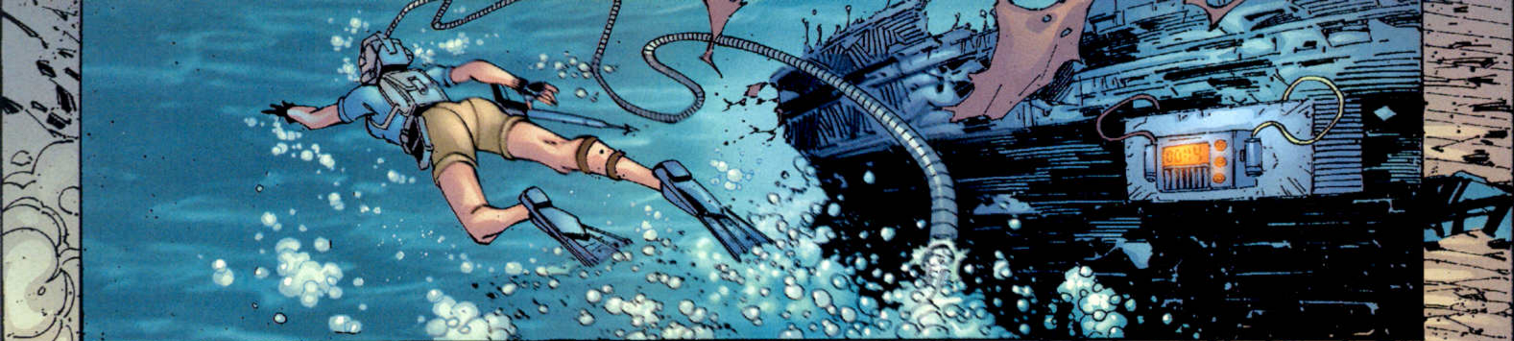

CHI? CHI È STATO QUI?
AVREMMO DOVUTO IMMAGINARLO, COMPTON! È STATO--
SKRIKKKT


MS. CROFT! LARA! CHE È SUCCESSO?
COSA C'È--
00:00
--CHE NON VA?!

BTH-OOOOOMMMM






00:02



CONTINUA NEL PROSSIMO NUMERO!

PC WINDOWS

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER



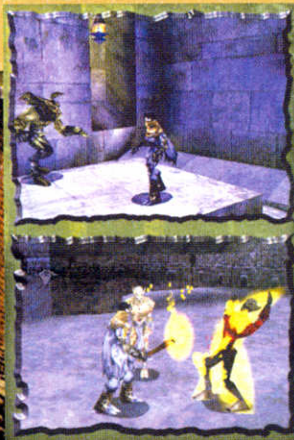
Dopo il recente successo di *Shadow Man* della Acclaim e poco prima del lancio di *Tomb Raider: The Last Revelation*, la Eidos propone questo terzo ottimo titolo che va a rinvigorire il genere avventuroso in terza persona. Il gioco è basato su una solida sceneggiatura, semplice e avvincente come poche. In un mondo dominato da una stirpe di vampiri, Raziel è un nobile succhiasangue caduto in disgrazia e condannato dal suo sovrano, il potente Kain, a vagare per gli oscuri reami di Nosgoth. Per soddisfare la sua brama di vendetta, il decaduto Raziel deve compiere un lungo viaggio, spostandosi continuamente fra due piani di esistenza diversi, nei quali valgono regole opposte: il piano materiale e quello spettrale.

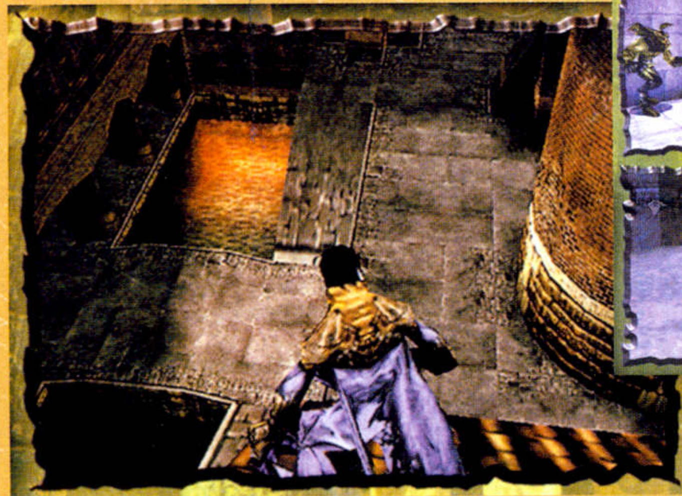
L'impatto con il gioco è favorevole, specialmente se siete equipaggiati con una scheda audio moderna. La colonna sonora, la rumoristica e l'audio in generale sono particolarmente curati, merito anche del team che ha realizzato l'edizione in lingua italiana. Noi l'abbiamo provato sia con una SoundBlaster Live! della Creative che con una DMX della Terratec con risultati eccellenti. Il superbo filmato introduttivo trae in inganno, perché la visualizzazione, quando il film lascia il campo al gioco vero e proprio, è addirittura... migliore! Per quanto grafica e movimenti non lascino nulla al desiderio, neppure alle risoluzioni più alte il sistema risulta particolarmente stressato: abbiamo giocato tranquillamente sia con una TNT2 Ultra che con una vecchia ATI Rage Pro con 8 megabytes di RAM. In ogni caso, *Soul Reaver* non necessita di una scheda acceleratrice 3D dedicata, ma, in questo caso, di un processore equipaggiato con le istruzioni MMX. Per quanto riguarda lo spazio occupato su disco, a meno che non abbiate un lettore di CD decrepito, vi consigliamo l'installazione minima, che occupa comunque la bellezza di 245 Mb sul disco rigido e che lascia sul CD i file audio. Anche la giocabilità risulta eccellente. L'utente, nelle fasi critiche dell'azione, è guidato da una profonda voce fuori campo che impartisce le necessarie istruzioni (ancora un applauso agli autori della versione italiana), poi, passo dopo passo, è addestrato all'uso dei comandi da semplici indicazioni sullo schermo.

Superati i primi ostacoli, dopo aver imparato a destreggiarci fra il piano fisico e quello spettrale, siamo pronti a elaborare una prima strategia di gioco e a procedere spediti saltando e planando (una delle caratteristiche di Raziel è che può compiere brevi voletti con le sue alucce ferite...), nutrendoci delle anime degli avversari e raccogliendo le armi da usare lungo il cammino. Alcuni degli scenari sono veramente stupendi, curati nei dettagli e nell'illuminazione. Una menzione particolare meritano le sale del palazzo reale di Kain e le cascate che precipitano verso l'abisso di Nosgoth. Una suggestione in più è data dal fatto abbiamo continuamente la possibilità di ammirare gli scenari sia dal piano materiale che da quello spettrale.

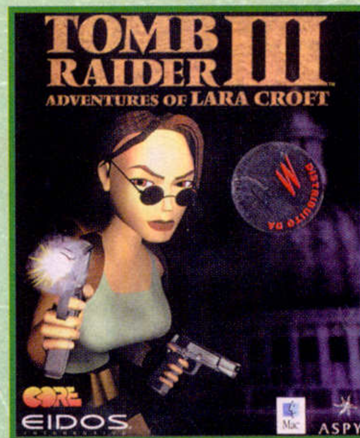
In generale, l'esperienza di gioco in *Soul Reaver* si può descrivere come un qualcosa di avvincente, sottilmente inquietante e meraviglioso per l'occhio e l'orecchio. Ciò che manca in questo ottimo *adventure* in terza persona è forse un po' di dinamicità, quella frenesia e quel senso del pericolo che potrebbero darci, se ci fossero, le emozioni più violente. Dovrete comunque stare all'erta, per non farvi sbranare da uno dei vampiri degenerati che infestano i tanti cimiteri di cui è disseminato *Soul Reaver*...

SCHEDA
Etichetta: Eidos Interactive
Sviluppo: Crystal Dynamics
Distributore italiano: Leader (www.leader.com)
Voto: Buono





MACINTOSH



TOMB RAIDER III

Disponibile anche per la piattaforma Macintosh, ecco l'avventura di *Tomb Raider* che precede l'ultima e recentissima evoluzione per PC. Come sapete, l'introduzione dei nuovi computer della Apple (soprattutto iMac e G3) ha aumentato esponenzialmente il numero di nuovi utenti, unendo la potenza e la velocità delle nuove macchine a un set completo di strumenti indispensabili al videogiocatore moderno. Il gap con l'iperproduzione videoludica per sistemi Wintel o PlayStation rimane piuttosto elevato, ma le stime dei dirigenti della casa di Cupertino prevedono un riavvicinamento. *Tomb Rader III*, con l'ormai classica avventura di Lara Croft impegnata nella ricerca di alcuni potenti artefatti fuoriusciti da un misterioso meteorite, vi propone uno scenario in cui, nei panni dell'avventuriera, dovrete intraprendere un viaggio pericoloso fra la giungla indiana, l'Antartide, i tetti di Londra, fino alla misteriosa Area 51. A vostra disposizione, oltre alle immancabili Colt, potrete utilizzare granate, razzi, kit di medicinali e una miriade di mosse fisiche supplementari. Ovviamente questa versione del gioco non può promettere tutte le novità tecniche introdotte nel quarto capitolo, ma è la migliore risorsa per tutti gli appassionati della Mela e se volete vivere in prima persona le avventure di Lara non potete assolutamente perdere questo appuntamento.

A questo punto non vi resta che inserire il CD nel lettore e disporre di un bagaglio di RAM di almeno 32 MB. La vostra ATI Rage Pro inizierà subito a sviluppare lo scenario in terza persona e vi farà immergere nell'avventura.

SCHEDA
Etichetta: Eidos Interactive
Sviluppo: Core
Distributore italiano: Melaeffe (www.melaeffe.com)
Voto: Ottimo

Apple iMac, un'alternativa a tutto campo?

IL RITORNO DELLA MELA SOLITARIA

"Abbiamo scoperto che più del 65% dei nostri clienti ama giocare sui propri Mac e vogliamo essere sicuri che tutti i migliori titoli siano disponibili per la nostra piattaforma. Con i nuovi Power Macintosh G3, proponiamo il miglior hardware per i giochi 3D, e incoraggeremo gli sviluppatori per essere certi che altri fra i titoli più cool escano nel minor tempo possibile."
Steve Jobs, interim CEO di Apple Computer, Inc.

"Quake 3: Arena imporrà nuovi standard nella grafica e nei giochi in rete e i nuovi Mac saranno fra le piattaforme migliori per sperimentarlo. Apple sta facendo le scelte giuste, sia sul versante dell'hardware che su quello del software, per fare del nuovo Power Macintosh G3 una grande piattaforma per i giochi."
John Cormack, Id Software



© Apple Computer, Inc.

È passato poco più di un anno da quando, a sorpresa, Steve Jobs, l'uomo che ha inventato il personal computer, e John Cormack, il creatore del più popolare gioco per PC, annunciarono che la terza, rivoluzionaria versione di *Quake* avrebbe potuto girare anche sui computer della Mela. L'interesse di Cormack per i nuovi computer Apple segnalò al mondo che la casa di Cupertino era pronta per un clamoroso rientro, e non dalla porta di servizio. Una vera e propria parata trionfale con tanto di consegna delle chiavi della città!
Dagli anni Settanta a oggi Apple è stata protagonista di almeno due rivoluzioni tecnologiche. La prima fu segnata dal temerario lancio sul mercato di Apple II, il primo esemplare del personal computer che conosciamo oggi, la seconda coincise, agli inizi degli anni Ottanta, con Macintosh, il primo personal equipaggiato con un sistema operativo dotato di interfaccia grafica a finestre controllata da un mouse. Il Macintosh pose al centro dell'attenzione del mondo informatico il concetto che l'utilizzo del computer poteva essere immediato, semplice, divertente, alla portata di tutti. In una parola, Macintosh si presentò al pubblico come un computer "giocoso". Per varie ragioni, però, l'età dei giochi finì presto per la casa di Cupertino. In prima fila nel terreno dell'innovazione tecnologica, Apple assunse una posizione di retroguardia sul fronte del marketing, e mentre IBM, Microsoft e "clonatori" dell'Estremo Oriente andarono verso la compatibilità totale e l'abbattimento dei costi, l'"amichevole" Mac si trasformò in un prodotto d'élite, indirizzato ai mercati di nicchia dei professionisti della grafica e della musica, mentre gli sviluppatori di software abbandonavano la Mela per indirizzarsi verso i più lucrosi lidi degli "IBM compatibili" destinati al grande mercato. Gli anni Novanta conobbero l'esplosione del mercato dei giochi, la diffusione delle consolle, lo strapotere di Intel e Microsoft e la popolarizzazione di Internet, mentre Apple sembrava perdere ogni appuntamento con la storia. Inchiodata a una quota del 6-7 per cento di installato, la mitica Mela di trovò sull'orlo del collasso finanziario. Nel 1996 nessun analista finanziario avrebbe puntato un centesimo sui prodotti Apple e la chiusura era data per imminente una settimana sì e l'altra pure... mentre ora si parla della terza rivoluzione Apple.

"Say Hello to iMac"

"Di' ciao a iMac." Con questo slogan Apple presentava un nuovo tipo di personal computer, qualcosa che somigliava solo vagamente a un tradizionale PC. Un "coso" tondeggiante, semitrasparente e colorato. Un oggetto che prometteva agli utenti di connettersi a Internet "in cinque minuti". Miracolo! Era vero! Il resto è cronaca: dopo quindici anni di assenza, Apple ritorna al futuro. Il nuovo "piccolo" di casa Apple sembra ripetere il sortilegio dei primi anni Ottanta. Piace, a un livello quasi irrazionale; rompe quella barriera psicologica che rende difficile al "consumatore di massa" l'accostarsi a un computer. "Cosa me ne faccio?" si chiede l'utente non informatizzato di fronte a un PC. Per la prima volta, iMac è in grado di dare una risposta pronta, semplice, sintetica: Internet! E poi, i giochi! Non dimentichiamo quanto importante sia stato il contemporaneo rilascio di *Tomb Raider II* versione MacOS nel lancio di iMac. La figura di Lara Croft è stata subito associata al nuovo "oggetto del desiderio" di Apple. Steve Jobs, che nel suo secondo avvento alla guida della Mela ha dimostrato un'inaspettata genialità nelle operazioni di marketing, non ha certo lasciato al caso questo particolare. E poco importa se intanto usciva *Tomb Raider II* per PC e PlayStation: per un pubblico poco attento all'aspetto tecnico, che soltanto in quel momento scopriva il piacere dei giochi elettronici, Lara Croft era iMac e iMac era Lara Croft. La terza rivoluzione Apple è più psicologica che

APPLE RICOMINCIA DA 3

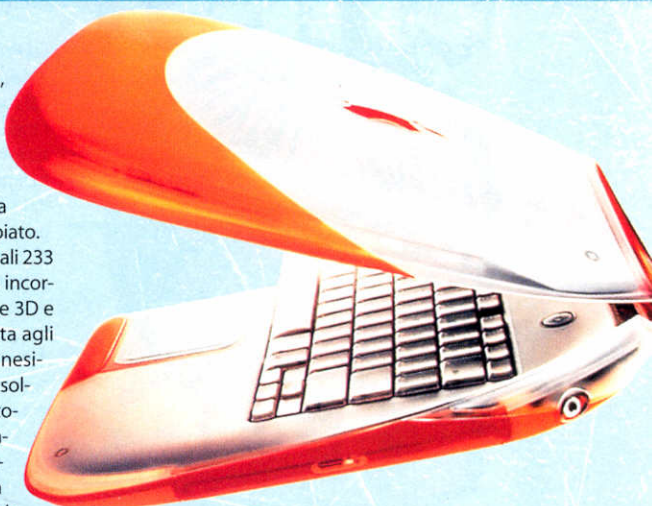
Michele Baroffio di Apple Italia ci ha fatto il punto sulla situazione dei giochi per Macintosh a due mesi dall'uscita di *Tomb Raider III* per MacOs.

Può presentarsi ai nostri lettori, spiegare qual è il suo ruolo all'interno di Apple Italia?
Mi chiamo Michele Baroffio e sono il consumer marketing manager di Apple. Mi occupo del marketing relativamente al settore dell'utenza finale di tipo home, giochi e small business.

Nella campagna di presentazione dei nuovi modelli evoluti Mac (iMac DV, G4, iBook) è stato posto l'accento su tre componenti privilegiate: potenza, Internet e videogames. Quali sono le prospettive per il consumatore di giochi in ambiente Mac?
Il discorso potenza è principalmente legato ai G4, che sono macchine pensate per il mercato dei professionisti. Tuttavia non bisogna credere che i giochi non necessitino di un'eguale potenza di elaborazione. Possiamo affermare che, riguardo ai giochi e a Internet, la nuova linea di iMac, con processori G3 da 350 a 400 Mhz, rappresenta una scelta ideale per un'utenza interessata a disporre di grande potenza a costi contenuti. Inoltre, la presenza sui modelli superiori di iMac di un lettore DVD, supporto privilegiato per i giochi del futuro, è un motivo in più per convincere un utente interessato all'utilizzo videoludico.

Se è vero che l'ambiente Mac dispone del 12% circa degli user, è anche vero che, grazie al successo delle nuove linee di computer, gli sviluppatori stanno tornando in massa. Può farci una previsione sullo scenario dei prossimi anni dal punto di vista dei videogiochi?
Gli sviluppatori e i distributori di software ludico stanno tornando alla piattaforma Macintosh. Certo, non si tratta di un ritorno repentino. Al giorno d'oggi sviluppare software di quel tipo richiede tempi lunghi. Apple ritiene che nel giro di un anno la scelta dei giochi disponibili per iMac aumenterà enormemente.

***Quake 2*, *Starcraft*, *Tomb Raider* sono i titoli di punta a disposizione di chi voglia avvicinarsi ai videogames per Mac. Quali saranno i principali lanci del prossimo anno?**
Dopo il successo della versione Mac di *Quake 2* – titolo tradizionalmente legato al mondo PC Wintel – i giochi di azione e avventura sono al centro dell'interesse degli operatori del settore. *Quake 3: Arena*, l'attesissima versione per molti versi rivoluzionaria, sarà disponibile per MacOS contemporaneamente a quella per PC. Lo stesso di-



tecnologica. Senza togliere meriti al potente microprocessore, iMac è rivoluzionario, paradossalmente, non per quello che offre, ma per quello che *non* offre. No al floppy, sì al DVD-Rom, no alle molte interfacce seriali, parallele, SCSI. L'iMac rompe con il concetto tradizionale secondo cui il computer deve "fare di tutto", ma ci consente di fare bene ciò che gli chiediamo di fare tutti i giorni. In dodici mesi Apple ha rilasciato ben quattro diverse evoluzioni dell'iMac. Mentre il primo era disponibile solo in un unico colore, il blu "bondi", ora possiamo scegliere fra cinque diversi colori, che ricordano l'aspetto traslucido delle caramelle "tuttifrutti", senza contare il top della linea, il futuristico ed elegante "graphite", che riprende il look dei G4, i sistemi di fascia alta che Apple propone per il mercato professionale. Sembra strano che il giudizio su una piattaforma oggi comporti anche un discorso di estetica e design, ma nel terzo millennio i computer personali non devono più essere rumorosi scatolotti da film di fantascienza di serie B. Stiamo entrando in un mondo in cui il computer sarà presente in moltissimi momenti della nostra vita, e se siamo attenti al colore e alla linea delle nostre automobili e perfino dei cellulari, perché non dovremmo pretendere un aspetto più elegante per lo strumento che ci accompagna nelle ore che dedichiamo al lavoro e allo svago? Sotto la superficie colorata, anche il cuore pulsante di iMac, ora ribattezzato iMac DV (Digital Video), è cambiato. Il clock del processore è schizzato dagli iniziali 233 Mhz agli attuali 350-400. La scheda grafica incorpora avanzate funzionalità di accelerazione 3D e una dotazione di memoria video adeguata agli standard di mercato. Due porte *Firewire*, inesistenti sui PC Wintel e prima d'ora presenti soltanto sulle macchine di fascia alta, consentono all'utente domestico di collegare con facilità una videocamera digitale e di montare i propri filmati con strumenti prima d'ora riservati a un ambito altamente professionale.

Sul versante dei giochi, i tempi sono maturi per un ritorno massiccio degli sviluppatori alla piattaforma Apple. La quasi totalità dei titoli annunciati per l'anno 2000 uscirà anche in versione MacOS, soprattutto per quanto riguarda i giochi più prestigiosi, dove la potenza è importante: parliamo di *Quake*, *Unreal*, *Daikatana*, giochi di simulazione 3D che richiedono sistemi ultraveloci.



Come si comporterà iMac con un "mostro" qual è la prossima versione di *Quake*, il programma capace di mettere in ginocchio i PC più "tirati"?

Abbiamo scaricato il demo-test di *Quake 3: Arena* per MacOs e abbiamo collegato in rete un iMac a due PC Wintel su cui girava la corrispondente versione del gioco. Il test di *Quake 3* è scaricabile gratuitamente dal sito della Id Software e serve al team di sviluppatori guidato da John Cormack per testare a fondo il programma prima del suo definitivo rilascio. L'ultima versione del test mette a disposizione quattro livelli del gioco, con la possibilità di battersi in modalità multiutente in rete locale, su Internet, oppure in modalità singola contro avversari "bot" simulati dal programma, o ancora in una combinazione delle due modalità. Possiamo garantirvi che quando i giocatori sono più di una dozzina il sistema ha il suo bel daffare! Realizzata la connessione di rete PC-Mac grazie al programma per MacOS *Dave 2.5*, abbiamo giocato senza problemi: il nostro iMac contro un Celeron 400 e contro un dual Pentium 450. Il piccolo iMac se l'è cavata egregiamente con un gioco niente affatto tenero con processori e schede video!

Un altro aspetto di grande interesse per i giocatori più accaniti è la crescente disponibilità di periferiche di gioco. Apple, questa volta, è della partita, con macchine che possono competere con le piattaforme rivali sia sul piano della potenza che su quello, importantissimo, dei prezzi. E non dimentichiamo il design: come già detto, anche l'occhio vuole la sua parte, soprattutto quando si parla di svago...

scorso vale per *Unreal Tournament*, il principale concorrente di *Quake 3: Arena*. Un altro importante titolo è *Driver*, in uscita per PSX e PC e a breve disponibile su Macintosh. Al momento dell'uscita di questa intervista, dovrebbe già essere nei negozi *Championship Manager 3*, distribuito da Real Time [lo stesso distributore di *Tomb Raider* per Mac; N.d.R.]. Sempre il prossimo anno, Bungie ha annunciato *Oni* e *Helo*, due giochi strategico-avventurosi molto attesi dagli appassionati.

Gruppi di utenti Macintosh si sono organizzati su Internet e stanno promuovendo una petizione per un *porting* di *Half Life*, il popolarissimo *shooter* definito da PC Gamer "gioco dell'anno". Può dire qualcosa ai nostri lettori?
Ci sono state delle voci su una possibile versione Macintosh di *Half Life*, ma si sono rivelate prive di fondamento. Per il momento non esistono prospettive in quella direzione.

***Tomb Raider III Gold* è l'ultima versione del gioco di Lara Croft per Mac. Cosa possiamo aspettarci per il prossimo futuro?**
Tomb Raider II è stata la prima versione di *Tomb Raider* per piattaforma Apple. Poi è stata la volta di *Tomb Raider Gold*, che è praticamente la prima versione – mai sviluppata per Apple precedentemente – con l'aggiunta di alcuni livelli inediti. Da un paio di mesi a questa parte è disponibile *Tomb Raider III*.

Gli utenti Mac potranno sperare in una versione di *The Last Revelation* a breve termine?
Come ho già detto, il lavoro degli sviluppatori richiede tempo e al momento non posso indicare una data sicura, anche se nulla ci vieta di pensare che in futuro anche il quarto episodio di *Tomb Rider* toccherà le sponde della Mela.

Quali sono le caratteristiche delle schede video dei nuovi iMac?
Tutti i nuovi iMac DV montano schede ATI Rage Pro 128, perfettamente in grado di accelerare le funzioni dei software più esigenti.

Il nuovo MacOS avrà il supporto nativo delle librerie grafiche OpenGL?
Certamente. MacOS X svilupperà ulteriormente il discorso iniziato con la versione 9: pieno supporto delle librerie grafiche necessarie per l'accelerazione 3D.

Sono trascorsi appena dodici mesi dal rilascio dei primi modelli degli innovativi iMac e siamo già alla quarta revisione del prodotto. Quali sorprese dobbiamo ancora aspettarci da Apple sempre riguardo a iMac?
Come è noto, Apple porta avanti una politica di assoluta segretezza sugli sviluppi dei suoi prodotti. Quindi da Cupertino nulla è trapelato sulle prossime evoluzioni della piattaforma iMac.



Salve a tutti. Il mio nome è Cool, Joe Cool. Pochi istanti fa mi trovavo a Giza, fra quelle vecchie colline di pietra che chiamano piramidi. Ho ancora un po' di quella polvere millenaria attaccata alle suole degli anfibi e, sotto i Ray-Ban, la luce abbagliante del sole africano che, all'orizzonte, sembra sputare pozze di acciaio fuso sulla sabbia del deserto. Se non fosse per il custode che ti trotterella sempre alle costole per qualche pound, ti sembrerebbe di essere sull'arido pianeta di Starsiege 3 anziché in uno dei posti più frequentati dai turisti della Terra! Questo per dirvi che, prima di accettare l'incarico di condurre questa rubrica, ho voluto incontrare Lara di persona. Sì, non fate quegli occhioni. Conosco Lara da un sacco di tempo e volevo che mi desse qualche informazione su di voi, che mi dicesse se siete tipi di cui ci si può fidare. Mi spiego? Per vostra fortuna, Lara mi ha detto che in fondo siete tutti dei bravi ragazzi (e ragazze, naturalmente)...

"Voglio crederti, Lara" le ho detto: "Anche se non sarebbe la prima volta che mi rifili una fregatura", alludendo a quell'appuntamento che mi diede su una piattaforma petrolifera al largo delle coste del Mar Baltico, l'anno scorso, quando ad attendermi trovai una squadra di agenti dell'ex KGB, convinti che fossi stato io a trafugare il favoloso tesoro del Mausoleo di Lenin. Ricordo ancora il chiasso di quei Kalasnikov male oliati...

Per tagliare corto, il vostro Joe sarà, da questo primo numero di TOMB RAIDER MAGAZINE, il boss di "Lara Club", la rubrica della posta. Prima di cominciare, c'è un'altra cosa che dovete sapere sul conto del vecchio Joe Cool: io... be', non sono una persona *vera*. State pensando che stia dando i numeri? In un certo senso avete ragione, perché i numeri c'entrano. Infatti sono un programma. È per questo che posso parlare con Lara Croft. E non solo: quando mi gira, posso farmi una bella doccia nel bagno di una suite dell'Hilton di Sim City 3000, farmi una scorpacciata di *jambalia* in compagnia di Shadow Man e andarmene in giro per i livelli di *Quake 2* (non spesso, però. Ci tengo alla pelle). Tutte cose che facciamo noi programmi quando voi non giocate.

Bene, amici, ora mi conoscete. La rubrica si chiama "Lara Club". Fatevi sotto!



C'è qualche errore qua e là, caro Marcello. Gli stivali, per esempio, non vanno bene. Lara indossa anfibi di tipo militare con calzettoni tubolari bianchi rivoltati. Tu invece le fai indossare improbabili stivali da equitazione. Hai eseguito il ritratto a memoria? Questo non è sbagliato, ma rivela il fatto che non hai familiarità con Lara. Un consiglio: gioca di più!

Ho letto che c'è una modella che è ufficialmente autorizzata dalla Eidos a impersonare Lara Croft alle fiere e alle varie convention, ma non conosco il suo nome né ho mai visto una sua fotografia. Potete aiutarmi?
LUIGI GHERMANDI, Spoltore (PE)

La modella "ufficiale" che impersona Lara è... Lara! Si chiama infatti Lara Weller, ricopre il ruolo di official model dal marzo del 1999, è olandese, ha 29 anni, è alta un metro e settantacinque centimetri, ama la cucina italiana ed è mooolto carina. La sua foto si è vista quest'estate in molte riviste, e prima o poi ti prometto un bel servizio su di lei. Prima di Lara, altre tre modelle hanno impersonato l'avventurosa eroina di TOMB RAIDER: nel 1996 l'inglese Nathalie Cook, nel 1997 Rhona Mitra (che cantò anche nell'album di Lara Croft *Come Alive*, realizzato in Francia nello stesso anno) e nel 1998 la dolcissima e popolarissima Nell McAndrew, rimasta nei cuori di tutti i fan. E per il 2000? Mi sto chiedendo se fra le nostre lettrici non si nasconda la prossima Lara...

Ciao, non ho mai scritto a una rivista e sono nuova a questo genere di cose. Ho scelto Lara Croft come argomento della mia tesi di laurea. Sono convinta che TOMB RAIDER e Lara Croft abbiano dato e continuino a dare un grandissimo contributo alla cultura popolare moderna. Sarei contenta di conoscere la vostra opinione di "addetti ai lavori" su come e perché Lara è diventata un'icona degli anni Novanta. Vi ringrazio per aver pensato di pubblicare i fumetti di Lara in Italia e spero in una risposta sulle pagine della rivista annunciata dalla vostra casa editrice.
EVA MARISALDI, Bologna

Cara Eva, i miei programmatori non hanno previsto che dovessi lanciarmi in dissertazioni di alto livello sul contributo che possono dare i personaggi dei fumetti e dei videogiochi alla cultura dei nostri tempi. Credo però che Lara Croft, al pari di altri personaggi di fantasia, abbia dato e continuerà a dare momenti di felicità e piacevoli emozioni a moltissima gente in ogni parte del mondo. Questo è, secondo me, qualcosa di importante. Per gran parte del ventesimo secolo i fumetti sono stati considerati, al meglio, una specie di cugini poveri della letteratura popolare, indegni dell'attenzione del mondo della cul-

TOCCA A VOI!

Non siete soli. Tanti, come voi, hanno voglia di raccontare le proprie emozioni! Mandateci lettere, disegni, fotografie, poesie, racconti e tutto ciò che vorreste comunicare ad amici e amiche che condividono la vostra passione per i fumetti e i giochi d'avventura! "Lara Club" è il vostro spazio nella rivista, prendetevelo! Qualcuno, come vedete, ne ha approfittato in anticipo.
L'indirizzo è Lara Club, c/o Marvel House, Panini S.p.A., viale Emilio Po 380, 41100 Modena.

NEWS: EIDOS

L'Animal Logic presenta lo spot commerciale di *Tomb Raider: The Last Revelation*.
Sugli schermi televisivi e nei cinema, gli spettatori di tutto il mondo possono gustarsi il *commercial* della quarta versione di *Tomb Raider*. Lo spot è stato diffuso a Natale dalle reti televisive negli USA, in Germania, Inghilterra, Francia, Italia e Australia. Ecco la breve sequenza: nel recuperare un'antica reliquia da una tomba egizia, Lara Croft si trova a fronteggiare spietate mummie viventi e ferocissimi coccodrilli per precipitare, infine, in una voragine senza fondo. La regia dello spot è di Phil Meatchem, le animazioni 3D sono di un team diretto da Ian Brown e David Dulac. L'Animal Logic è uno studio australiano noto in tutto il mondo per aver realizzato gli effetti speciali dei film *Matrix* e *Face Off* (Animal Logic, Fox Studios Australia, Driver Ave, Moore Park NSW 1363, rachael@al.com.au).

E.V.E. PROTOMECHA E SOUL SAGA

Due interessantissime serie a fumetti vanno ad aggiungersi alla già nutrita famiglia dei progetti che la Top Cow ha in cantiere per il duemila, ed entrambe portano il logo di Liquid!, lo studio grafico che con FANTASTICI QUATTRO, *Battlecheasers* e X-MEN ha portato gli effetti speciali del cinema nel fumetto e dato un nuovo significato al termine "colore". Dal genio creativo di Aron Lusen e Christian Lichtner – fondatori della Liquid! – ecco il futuristico E.V.E. PROTOMECHA, in uscita a febbraio negli USA. Come gli angeli di ASCENSION, anche le creature cablate di PROTOMECHA hanno le ali, ma sono fatte di acciaio e silicio! I fantastici disegni di Alez Garza (GENERATION X) ci trasporteranno in un mondo inquietante, dove il confine fra umano e artificiale è sottile al punto che la prossima star dei calendari sexy potrebbe piacerci più per le sue cromature che per le sue curve. SOUL SAGA è l'ultima fatica del grandissimo Stephen Platt, uno dei disegnatori che più hanno contribuito a portare il fumetto nel Terzo Millennio. *Star Wars* e *Braveheart* si incontrano per fare di SOUL SAGA è un appuntamento obbligato per chi ama perdersi nei mondi immaginari del genere fantasy. Nel versante fumetti e videogiochi, dopo l'ovvio successo di TOMB RAIDER, la Top Cow rilancia con altri adattamenti tratti dai micidiali titoli della Eidos. Il primo è LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER, uno speciale one shot scritto da Matt Hawkins (*Lady Pendragon*) che esplora gli avvenimenti che precedono le sequenze iniziali del videogame. Il fumetto (altre notizie su TOMB RAIDER PREVIEW), che fino a oggi era possibile acquistare soltanto on line (per chi è interessato: http://www.eruptor.com), ora sarà disponibile presso i normali canali di distribuzione. Il secondo titolo è FEAR EFFECT, tratto dall'ultima produzione della Kronos. Scritto sempre da Matt Hawkins e illustrato dall'artista David Boller, FEAR EFFECT racconta la storia di tre mercenari del futuro che nella loro ultima missione si ritrovano a dover combattere per le proprie anime contro le armate dell'Inferno. Entrambe le uscite sono previste negli USA nel 2000. Marc Silvestri, presidente della Top Cow, ha inoltre dichiarato che fra i nuovi progetti dello studio creativo c'è nientemeno che il fumetto basato su Daikatana, il mitico *shooter* di John Romero. E se non è questa una notizia clamorosa...



tura ufficiale. Ora ai videogiochi tocca la stessa sorte. Prima sono stati semplicemente ignorati, ora si è passati alla "fase del sospetto". Vecchia storia. La realtà è diversa: i videogames *raccontano storie*, esattamente come i romanzi, i film, i fumetti. Lo fanno in modo nuovo, liberando energie ancora non ben catalogate. Si tratta di un media giovane, di cui nessuno può ancora intuire in pieno le potenzialità. Se tornerai a scrivere, autorizzandomi a pubblicare il tuo indirizzo, sono certo che troverai su queste pagine qualche amico in grado di aiutarti. In bocca al lupo!



Intuisco che sei uno studente, magari dell'Accademia delle Belle Arti di Bologna. La tua interpretazione di Lara è imprecisa ma intensa, tanto da farti calcare la mano: hai fatto due trecce anziché una! La tua opera rivela la sensibilità di un vero artista, ma forse tendi un po' alla depressione. Su con la vita, Luca, un giorno il mondo si accorgerà del tuo talento!

Ho sentito dire che una volta superati tutti i livelli di *Tomb Raider II Gold* e trovati tutti i segreti, potrei accedere a un livello bonus che si chiama "Nightmare in Vegas". Io l'ho fatto, ma il gioco purtroppo finisce comunque. Cosa devo fare? Sbaglio qualcosa oppure la mia non è la versione giusta del gioco?
FABIO D'ONOFRIO, Gallo di Petriano (PT)

Ehi, ma di quale versione parli? PC? PSX? Macintosh? Mi pare comunque di capire che tu ti riferisca al CD *Golden Mask* della recente ristampa distribuita dalla Leader per la collana CD-Rom Classic Collection, che contiene cinque livelli inediti aggiuntivi. Prova a ricominciare il gioco e seleziona una nuova partita, anziché caricare quella salvata. Dovrebbe darti una scelta di livelli, fra i quali il sospirato bonus.

Cari amici di Cult Comics, ho cominciato da poco a leggere fumetti e subito mi sono appassionato a SPAWN e agli albi della Top Cow, in particolare WITCHBLADE/DARKNESS. Leggendo le pagine della posta e gli articoli conclusivi, mi sono reso conto di aver perso entrambi i numeri dell'incontro fra Witchblade e Lara Croft, quelli disegnati da Michael Turner. Ora che Lara ha una rivista tutta sua, posso sperare di vedere quelle due storie ristampate, magari in un unico volume?
ROBERTO PALERI, Ancona

Caro Roberto, benvenuto fra i lettori Cult Comics! I due albi di cui parli sono TOMB RAIDER/WITCHBLADE 1 e 2 (inseriti nella collana SPECIAL EVENTS, nn. 18 e 19) e contengono proprio le storie disegnate da Michael Turner che hai citato. L'uscita dei due albi in formato rivista è piuttosto recente e non è prevista, al momento, alcuna ristampa. Non escludo però che in futuro non vengano prese decisioni diverse. A questo punto hai soltanto due possibilità: aspettare la tanto agognata ristampa, o ricorrere al servizio arretrati...

Cara futura posta di TOMB RAIDER, recenti decisioni della magistratura hanno fatto sì che molti giornali cominciassero una vera e propria campagna denigratoria contro i videogiochi, colpevoli di istigare i giovani alla delinquenza. Io sono un accanito giocatore di *Tomb Raider*, ma mi piacciono molto anche giochi più violenti, come lo splendido *Half-Life* della Seer o *Mech Warriors 3*. Cosa ne pensate? Credete che prima o poi i giochi verranno veramente messi fuorilegge?
ANGELO VIGO, Basaluzzo (AL)

Il problema della violenza nella società è complesso e non è semplice per una rivista a fumetti prendere posizione in un dibattito che coinvolge sociologi, psicologi, criminologi e autorità. Riesce difficile però credere che certa stampa, considerata tradizionalmente più seria e responsabile, possa cadere nel solito tranello della semplificazione a ogni costo, della "caccia alle streghe". La violenza è violenza, i videogiochi sono videogiochi, non si possono confondere le carte in tavola. Viviamo in una società violenta e i mezzi espressivi riflettono la realtà, per cui la violenza è rappresentata in tutti i media, persino nei più innocenti cartoni animati. La differenza è che nella società le persone si fanno male, mentre nei film, nei giochi e nei fumetti, no. Naturalmente esiste il problema della responsabilità, del proteggere chi potrebbe sentirsi emotivamente danneggiato da certe rappresentazioni. Esistono i divieti ai minori per i film e da qualche tempo compaiono avvertenze specifiche sulle confezioni di alcuni videogames. I moderni games (per esempio *Kingpin*) consentono persino di "censurare" nelle impostazioni del gioco le scene più violente. Concludo osservando che il costo medio di un gioco elettronico oggi va dalle cin-

quantamila alle centomila lire: cifre che difficilmente si trovano nelle tasche di ragazzi che hanno meno di quattordici anni. Se proprio non si vuole che i giovanissimi "diventino pazzi" giocando a *Quake*, sarebbe bene che i genitori fossero meglio informati su "quanto c'è di nuovo sotto il sole". È verissimo che i giochi elettronici non sono corsi accelerati per serial killer in erba, ma non dovrebbero neppure diventare le baby sitter del terzo millennio!

È stata dura, ma siamo arrivati alla fine. Almeno ora sapete tutto: siamo qui per divertirci e vogliamo farlo insieme. L'appuntamento con gli amici e le amiche di Lara è fra un paio di mesi sulle pagine di "Lara Club". Io sono in partenza, devo recarmi in una località che non posso rivelare. Un vecchio amico ha bisogno urgentemente di una mano e la posta in gioco è alta: la salvezza del mondo intero. Il suo nome è Gordon Freeman. Alla prossima.
JOE COO

NEWS: INTERNET

Tomb Raider: The Last Revelation Millennium Edition. Ebbene sì, per i più entusiasti fra gli appassionati di *Tomb Raider* esiste un'edizione speciale limitata dell'ultima versione, la *Millennium Edition*. Il pacchetto, oltre alla versione PC di *The Last Revelation*, contiene una copia esclusiva del fumetto della Top Cow in edizione limitata e il card game (tipo *Magik*) di *Tomb Raider*. Si può acquistare solamente online, presso EB, Babbage's ed Eidos store.com (http://www.eidosstore.com).

UN AUTORE: MICHAEL TURNER

Nato il 21 aprile del 1971, Turner arriva al successo mondiale nel 1997, quando una serie che racconta la storia di un'avvenente poliziotta posseduta da un'arcana maledizione, Sara Pezzini, raggiunge il primo posto nelle classifiche di vendita USA. WITCHBLADE, creata da Marc Silvestri, David Wohl e dallo stesso Turner, rilancia la Top Cow (studio creativo della Image fino a quel momento in crisi) al centro dell'attenzione del pubblico e della critica specializzata. WITCHBLADE, capostipite del genere "bad girls", si impone grazie soprattutto al fenomenale stile dei disegni di Turner, avveniristici e ridondanti nella ricchezza di dettagli. Nel 1998 Turner ripete clamorosamente l'exploit con FATHOM, serie da lui stesso ideata, scritta e disegnata. Con due successi del genere alle spalle, Turner ha l'intera industria dei comics ai suoi piedi, ma sceglie di restare fedele alla Top Cow, per la quale realizza nel 1999 gli one shot TOMB RAIDER/WITCHBLADE 1 e 2, che gettano le basi per la collaborazione fra Top Cow ed Eidos, che ha portato, nel novembre del 1999, alla serie regolare di TOMB RAIDER. Il suo gioco preferito? *Tomb Raider*, naturalmente! "È proprio meraviglioso. E ne sono orribilmente assuefatto! Ho disegnato TOMB RAIDER/WITCHBLADE proprio per giustificare le ore che passo a giocarci!"



GIOVANNI, 30 ANNI

Un altro fan di Bologna, grande fucina di virtuosi del pennarello. Giovannino, ti meriti una tirata d'orecchi: secondo me ti sei fatto aiutare da papà! Sto scherzando, naturalmente. Il tuo disegno, scarno ed essenziale, è assolutamente al di là di ogni possibile critica. Un voto? Non classificato.



JACOPO, 32 ANNI

Ecco infine il migliore del mazzo! Peccato che il notaio mi costringa a squalificarlo! Eh, sì, Jacopo: hai barato, i professionisti non sono ammessi sulle pagine di "Lara Club"! Ti passo questo soltanto perché è il primo numero. La vera identità dell'infiltrato è Jacopo Olivieri, noto ai lettori di FANDANGO per la striscia *Ghoul Gang*.

TOMB RAIDER MAGAZINE 2

Secondo episodio delle avventure di Lara Croft! La ricerca della Maschera di Medusa ha portato Lara... in capo al mondo! A Katmandu, fra le inviolabili montagne dell'Himalaya, Lara incontra l'enigmatico Chase Carter, uno dei suoi più temibili avversari, e... non crederete a quello che accadrà quando la Maschera di Medusa sarà finalmente trovata! Inoltre, un personaggio del passato di Lara, da anni creduto morto, sta per tornare in scena. E la vita della bella avventuriera sarà rivoltata come un guanto!
Storia dell'immaginifico Dan Jurgens, disegni del grande Andy Park.

